

# **GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada  
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh:**

**PRIO WAHIT SAPTORO**

**A710150030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

**Prio Wahit Saptoro**

**A710150030**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**(Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D)**

**NIP. 709**

HALAMAN PENGESAHAN  
**GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT  
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

**OLEH**  
**Prio Wahit Saptoro**  
**A710150030**

Telah dipertahankan kepada dewan penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jumat, 24 April 2020  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat


Dewan Penguji :

1. Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Sukirman, S.T., M.T  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)  
(.....)  
(.....)



Dekan

  
Pro. Dr. Haryo Joko Prayitno, M. Hum  
NIDN. 0028046501

## **PERNYATAAN**

Demikian ini saya sebagai penulis menyatakan bahwa naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 12 Februari 2020

Penulis:



**Prio Wahit Saptoro**

**A710150030**

# **GAME EDUKASI PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

## **Abstrak**

Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran merupakan permasalahan klasik di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Surakarta, siswa tidak aktif dalam pembelajaran disebabkan oleh guru yang masih menggunakan metode tradisional dalam menyampaikan materi. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan media pembelajaran interaktif baru dalam pengenalan rumah dan pakaian adat Indonesia dalam bentuk game edukasi berbasis android. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), serta memperhatikan penilaian para ahli media dan ahli materi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV-1 SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Hasil penelitian terkait kelayakan aplikasi android yang digunakan oleh ahli materi adalah 96,52% dengan kualitas “Sangat layak”, oleh ahli media adalah 97,65% dengan kualitas “Sangat layak”, dan hasil Uji pengguna adalah 89,21% dengan kualitas “Sangat layak”. Hasil akhir penelitian yang didapat dari pre-test dan post-test mendapatkan hasil peningkatan sebesar 14,70%.

**Kata Kunci :** ADDIE, Game Edukasi, Rumah dan Pakaian Adat

## **Abstract**

Less active of students in learning is a classic problem in schools. Based on observations and interviews that have been conducted at Muhammadiyah 16 Primary School of Surakarta, teachers still use traditional methods in delivering material. The purpose of this study is to provide a new interactive learning media in the introduction of traditional Indonesian house styles and clothing styles in the form of an Android-based educational game. The method used in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), and paying attention to the assessment of media experts and material experts. The subjects of this study were students of class IV-1 Primary School Muhammadiyah 16 of Surakarta. The results of the study related to the feasibility of the android application used by material experts was 96.52% with the quality "Very decent", by media experts was 97.65% with the quality "Very decent", and the results of the user Test was 89.21% with the quality " Very decent ". The final results of the study obtained from the pre-test and post-test results obtained an increase of 14.70%.

**Keywords :** ADDIE, Educational Game, Home and Traditional Clothing

## **1. PENDAHULUAN**

Dalam mata pelajaran IPS sekolah dasar terdapat materi “Pengenalan Rumah dan Pakaian Tradisional”, materi itu diberikan karena budaya bangsa Indonesia sangat

beranekaragam tak terkecuali rumah dan pakaian adat. Setiap daerah memiliki ciri khas dan keunikannya tersendiri, tiap warga negara memiliki kewajiban untuk menjaga dan melestarikan budaya, yang berarti turut menjaga identitas bangsa Indonesia (Suneki Sri, 2012). Pelestarian budaya akan menumbuhkan sikap toleransi dan tenggang rasa, menimbulkan rasa kasih sayang kepada sesama, menciptakan rasa peduli, serta menciptakan rasa persatuan dan kesatuan. Akan tetapi bila tidak dilestarikan, maka tidak diherankan lagi generasi yang akan datang tidak dapat melihat bagaimana indahnya budaya Indonesia (Falah, Nasrudin, Jayanti, & Utami, 2014).

Tidak terkecuali dengan SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang menggunakan pembelajaran IPS sebagai sarana memperkenalkan budaya, yang berupa materi pengenalan Rumah dan Pakaian adat Indonesia. Akan tetapi belum maksimalnya materi yang disampaikan menjadikan permasalahan yang baru. Media dalam pemberian materi dirasa sebagai sebab belum maksimalnya pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Guru pembelajaran masih menggunakan cara tradisional dalam penyampaian materi, metode ceramah dan menggunakan poster masih digunakan untuk penggambaran materi rumah dan pakaian adat Indonesia. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung karena berpusat pada guru.

Dengan media pembelajaran interaktif diharapkan siswa dapat turut aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Menurut Muhson, (2010) media adalah apa saja yang berbentuk *software* dan *hardware* yang dapat dan bisa menyalurkan informasi dengan baik dari sumber kepada penerima informasi. Arief S. Sadiman, Raharjo, dkk, (2011) menjelaskan pengertian media adalah suatu wadah atau tempat yang digunakan untuk memberikan pesan agar penerima pesan lebih mudah untuk memahami atau mengerti pesan dan materi yang disampaikan. Atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mengirimkan informasi/materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SD Muhammadiyah 16 surakarta, sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* dengan berbagai *merk* dan jenis yang beranekaragam. Akan tetapi pemanfaatan *smartphone* masih sebatas media hiburan berupa *game online* yang masih belum

memuat materi pembelajaran. Oleh karena itu penulis mengusulkan pengembangan *game* edukasi berbasis *android* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi rumah dan pakaian adat Indonesia. Dengan harapan siswa dapat bermain dan belajar menggunakan aplikasi *game* edukasi, guru mata pelajaran mendapatkan kemudahan dan dapat menjadi media pembelajaran yang baru dan diminati oleh siswa. Menurut (Sujalwo & Sukirman, 2017) suatu *game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran *interaktif* dengan menyisipkan materi dan tantangan yang terdapat pada materi pembelajaran.

Dengan pengembangan penelitian terdahulu dengan judul “*Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat di Indonesia* (Novriansyah, Muhammad and Willy 2015)” dan “*Pemanfaatan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android* (Ekawati & Falani 2015)” pengembangan meliputi materi yang diberikan untuk pengenalan rumah dan pakaian adat serta aplikasi dapat digunakan pada *smartphone android*.

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sutama (2009) adalah langkah untuk mengembangkan suatu produk yang baru ataupun produk yang telah ada dengan hasil yang dapat di pertanggung jawabkan secara *hardware* ataupun *software*.

Teknik untuk pengumpulan data penelitian ini, yaitu berupa *observasi*, wawancara, dokumentasi, angket, dan soal untuk siswa berupa *pre-test* dan *pos-test* untuk uji kelayakan. Pada penilaian uji kelayakan penulis menggunakan skala likert dengan penilaian empat skala, yaitu “sangat baik” dengan skor 4, “baik” dengan skor 3, “cukup” dengan skor 2 dan “kurang baik” dengan skor 1.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Hasil**

Berdasarkan pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan oleh penulis menghasilkan *Game edukasi* berbasis *android* yang menggunakan *dubbing* untuk memperjelas suara dari materi rumah dan pakaian adat Indonesia yang digunakan.

Desain yang dibuat sesuai dengan *desain interface* yang telah dibuat diawal saat perancangan desain *game edukasi*. Hasil dapat di lihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Gambar 2 merupakan pengembangan dari produk sebelumnya yaitu berupa menu untuk memilih *game* dan materi yang berupa gambaran Peta Indonesia serta penambahan menu petunjuk penggunaan aplikasi.



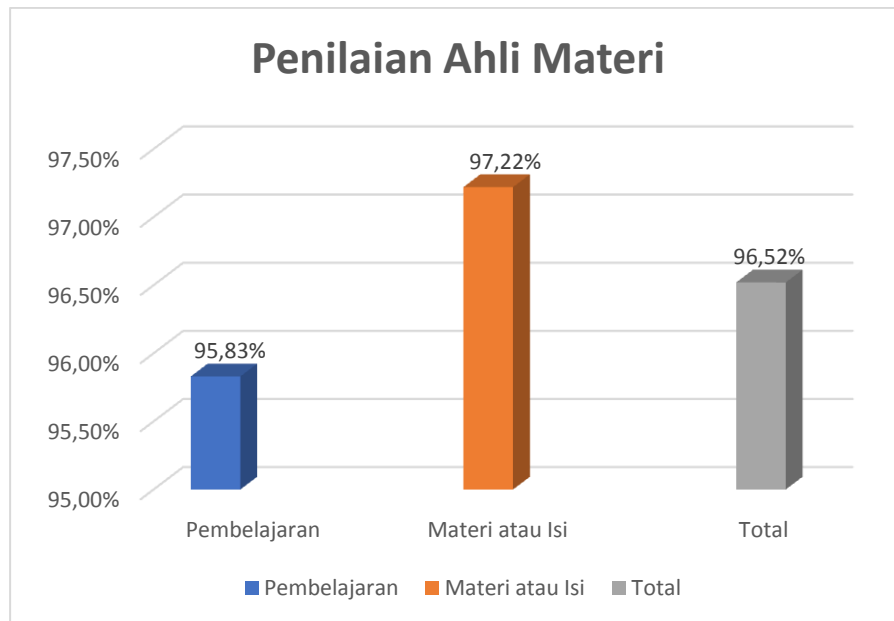
Gambar 3. Tampilan Menu Materi

Gambar 3 merupakan tampilan dari materi yang tersedia dengan menggunakan gambar peta Indonesia sebagai denah daerah, dengan demikian siswa akan dapat mengetahui letak *geografis* dari suatu wilayah dari materi yang dipilih. Pada materi ini terdapat 2 aspek yaitu aspek rumah adat dan pakaian adat dengan setiap aspek memiliki materi berupa tulisan dan *background* penjelasan dari materi yang disampaikan.

### 3.2 Pembahasan

Penilaian kelayakan dari pengembangan *Game edukasi* dengan materi rumah dan pakaian adat Indonesia dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Darsono, M.pd sebagai validator selaku guru mata pembelajaran di kelas IV-1 disajikan dalam gambar 4.

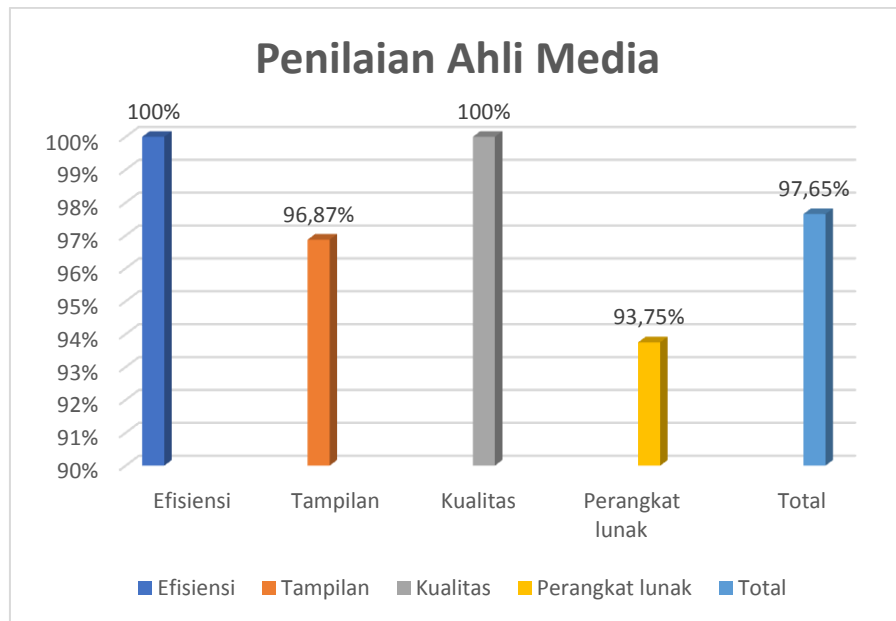




Gambar 4. Hasil uji ahli materi

Berdasarkan hasil dari diagram batang pada gambar 4 dapat di ambil kesimpulan bahwa *Game* edukasi yang dikembangkan oleh penulis mendapatkan nilai aspek pembelajaran memiliki skor presentase sebesar 95,83% yang dikategorikan sebagai kualitas “sangat layak”. Dari aspek materi atau isi memiliki skor presentase sebesar 97,22% dengan kategori sebagai kualitas “sangat layak”. Dari kedua aspek tersebut dapat dijumlahkan memiliki skor presentase sebesar 96,52% dengan kategori sebagai kualitas “sangat layak”. Dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil penilaian dari ahli materi mengenai materi Rumah dan pakaian adat Indonesia mendapatkan kategori sangat layak.

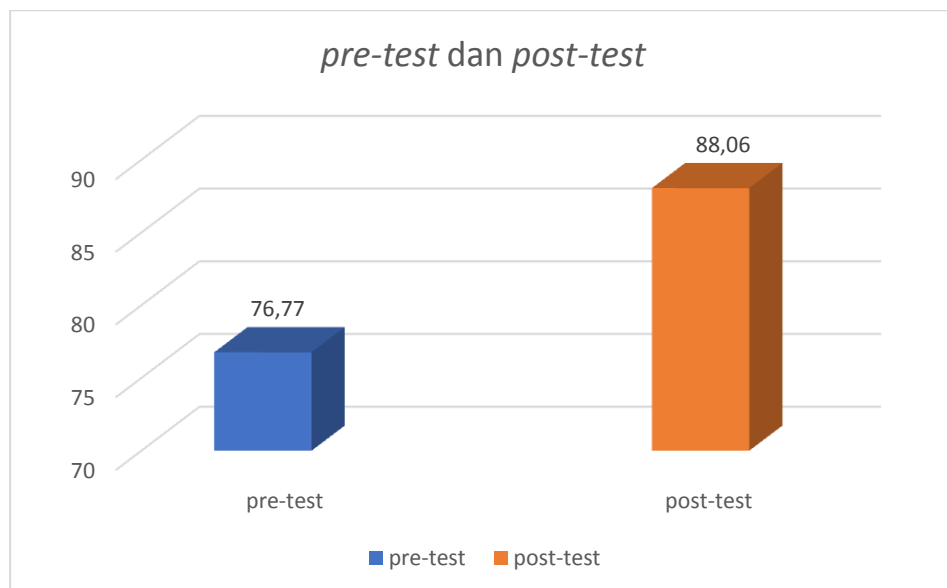
Gambar 5 merupakan validasi ahli media yang dilakukan Bapak Arif Setiawan, S.kom,M.Eng selaku validator dari Universitas Muhammadiyah Surakarta program studi Pendidikan Teknik Informatika.



Gambar 5 : Hasil uji ahli media

Gambar 5 merupakan diagram batang penilaian dari ahli media dengan nilai tertinggi terdapat pada aspek efisiensi dan aspek kualitas dengan presentase 100% dan nilai terendah terdapat pada aspek Perangkat lunak dengan nilai 93,75% dengan total rata-rata 97,65%. Dimana dapat disimpulkan bahwa *Game Edukasi* yang di buat oleh peneliti yang dapat dikategorikan “sangat layak”.

Gambar 6 merupakan hasil dari pengujian *pre-test* dan *post-test* oleh siswa kelas IV-1 SD Muhammadiyah 16 surakarta.



Gambar 6 : Hasil uji pre-test dan post-test siswa

Gambar 6 merupakan hasil uji yang dilakukan oleh siswa berupa *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sebanyak 31 siswa, menunjukkan bahwa ada perbedaan dari pengujian *pre-test* dan pengujian *post-test* dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 76,77 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 88,06.

Setelah melakukan pengujian para ahli berupa ahli materi dan ahli media didapat hasil *game* edukasi dikategorikan sangat layak, dan hasil dari uji *pre-test* dan *post-test* siswa menunjukkan hasil dengan peningkatan sebesar 11,29 atau menunjukkan persentase sebesar 14,70%.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan uraian di bagian hasil dan pembahasan untuk pengembangan Game edukasi pengenalan rumah dan pakaian adat Indonesia berbasis *android*, dapat ditarik kesimpulan bahwa : Siswa terlihat senang saat menggunakan media pembelajaran baru dengan menggunakan media *android*. Pengembangan media pembelajaran telah dilakukan menggunakan *Game edukasi* berbasis *android* untuk pengenalan rumah dan pakaian adat Indonesia. Media yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan berdasarkan hasil dari penilaian para ahli media dan ahli materi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Link*, 22(1), 30–36.
- Falah, M. W., Nasrudin, Jayanti, Y., & Utami, S. (2014). Rumah Indonesia Bernuansa “Indonesia Negara 1000 Budaya” sebagai Sarana Informasi Sekaligus Untuk Memperkenalkan Budaya Indonesia pada Masyarakat di Perbatasan. *Program Kreativitas Mahasiswa-Gagasan Tertulis*, 10.
- Hikmatyar, M. (2015). Analisis Pengembangan Game Edukasi “INDONESIAKU” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–177.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Novriansyah, Muhammad and Willy. (2015). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia. *Teknik Informatika STMIK MDP Palembang*.

- Suneki, Sri. (2012). *Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah*. II(1), 307–321.
- Sutama. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Kurnia Offset
- Sujalwo and Sukirman. (2017). “Pengembangan Game Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP.” *Manajemen Pendidikan* 12(No. 2):239–47.
- Wahyu Puspitawati, N. K. C., Sunarya, M. G., & Arthana, I. K. R. (2015). Pengembangan Aplikasi Game 3D Tebak Rumah Dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 12(1), 57–67. <https://doi.org/10.23887/jptk.v12i1.4901>